








RASA:

Archetyp: EKSPLORATOR

Profesja:



Atrybuty

Atrybuty	10+	9+	8+	Rany
KRZĘPA				...
ZRĘCZNOŚĆ				...
PRZENIKLIWOŚĆ				...
OPANOWANIE				...
CHARYZMA				...

Zdolności

Rasowe:

.....

.....

.....

.....

.....

Raz na sesie odzyskuje za:

.....

Umiejętności

ANALIZA (Prz)	3	6
BLEF (Cha)	3	6
EKSPRESJA (Cha)	3	6
EMPATIA (Prz)	3	6
ODWAGA (Op)	3	6
OKULTYZM (Prz)	3	6
PERSWAZJA (Cha)	3	6
POJAZDY (Zr)	3	6
PÓŁŚWIATEK (Prz)	3	6
PRZYRODA (Prz)	3	6
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ (Prz)	3	6
STRZELANIE (Zr)	3	6
TECHNIKA (Prz)	3	6
UKRYWANIE SIĘ (Zr)	3	6
WALKA (Krz)	3	6
WIEDZA AKADEMICKA (Prz)	3	6
WYSPORTOWANIE (Krz)	3	6
ZASTRASZENIE (Cha)	3	6
ZŁODZIEJSTWO (Zr)	3	6

Podstawa: brak umiejętności 3, umiejętność 6, specjalizacja 9.

Atuty, Gadżety i Sojusznicy

[illegible]

Skrócony zapis: W – za żeton, S – do końca sceny, 1 – raz na scenę.

ARCHETYP: ZDOLNOŚCI Z KART; **RASA:** 1 ZALETA, SŁABOŚĆ; **NARODOWOŚĆ:** **PROFESJA:** PRESTIŻ, ZDOLNOŚĆ, 1 GADŻET; **ATRYBUTY:** 3 POZ., 5 UMIEJĘTNOŚCI, 3 SPECJALIZACJE; **BOGACTWO:** 3; 1 OSIĄGNIĘCIE; 20 PD NA GADŻETY I ATYTY.

Osiągnięcia

Opis postaci

ZNANY 2K10

1. ☐
2. ☐
3. ☐
4. ☐
5. ☐
6. ☐
7. ☐
8. ☐
9. ☐
10. ☐
11. ☐
12. ☐
13. ☐
14. ☐
15. ☐

SŁAWNY 3K10

16. ☐
17. ☐
18. ☐
19. ☐
20. ☐
21. ☐
22. ☐
23. ☐
24. ☐
25. ☐
26. ☐
27. ☐
28. ☐
29. ☐
30. ☐
31. ☐
32. ☐
33. ☐
34. ☐
35. ☐

LEGENDA 4K10

36. ☐
37. ☐
38. ☐
39. ☐
40. ☐
41. ☐
42. ☐
43. ☐
44. ☐
45. ☐
46. ☐
47. ☐
48. ☐
49. ☐
50. ☐

BLIZNY:

Drużyna

Bogactwo

Bieżące	...
Zamożny	3
Bogaty	6
Bardzo bogaty	9
Krezus	12

Punkty doświadczenia

Archetyp

- ♣ **Pik** – doświadczenie; elementy oraz okoliczności, w których doświadczenie daje przewagę nad przeciwnikiem, wiedza o słabych stronach potworów czy zwyczajach obcych kultur.
- ♥ **Kier** – przetrwanie; elementy i okoliczności pozwalające uniknąć obrażeń, choroby i szkodliwego wpływu otoczenia albo przetrwać w nieprzyjnym środowisku.
- ♦ **Karo** – odkrycia; elementy, które pozwalają zdobyć i wykorzystać rozgłos – pamiętki z podróży, wynalazki itp.
- ♣ **Trefl** – orientacja; elementy, które pomagają dotrzeć do celu, wyznaczyć trasę, znaleźć drogę, odnaleźć zaginione miejsce itp.

Zaczynasz sesję z 3 kartami i 6 żetonami.

Kartu

Karta	ST 10	ST 15	ST 20	St 30	ST 50
2 do 10	sukces	+3	+3	+3	+3
W, D, K	podbiecie	sukces	+4	+4	+4
As	podbiecie	podbiecie	sukces	+5	+5
Joker*	podbiecie	podbiecie	podbiecie	sukces	+10

*) Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu (zamiast 10+ przerzucane jest 9+ itd.).